# PROGRAMA DE APOYO Y REFUERZO DE COMPENSACIÓN EDUCATIVA

**CURSO 2020-2021**

**CEIP <u>"AVE MARÍA DEL QUEMADERO"</u> ALMERÍA**

**COORDINADORA: *JOSE MANUEL ORTIZ BONO***

Al igual que otros cursos agradecemos a la junta se nos dote de este recurso económico, pues sin él sería imposible poder hacer frente al gasto que suponen preparar actividades extras, nuestras familias no disponen de recursos económicos.

Estamos situados en un barrio de características sociales muy desfavorecidas, ubicado en una zona de transformación social, con familias en paro, sin recursos económicos familias desestructuradas, sin vínculos de unión fuerte ni motivación hacia el aprendizaje del alumnado, por lo tanto mucho menos interés por las necesidades de sus hijos tanto higiénicas como materiales, sociales y culturales

El presentar la solicitud del Plan en este momento es debido a la problemática tan especial que tenemos en este Centro educativo. Hemos empezado un curso sin recursos personales , no teniendo Conserje hasta finales de Septiembre, una administrativa que acude al centro 8 horas semanales , de baja por problemas familiares y un claustro con el 50% del profesorado nuevo , así mismo el equipo de orientación externo se ha incorporado nuevo. Todo esto sumado a las dificultades detectadas por la situación surgida del covid-19, donde todo el personal de cocina y aula matinal han estado confinados junto con alumnos relacionados con este tema, todo esto ha llevado a presentar el Plan en estas fechas.

Durante el curso pasado, realizamos dentro del proyecto una serie de actividades enfocadas hacia la consecución de los objetivos que nos propusimos y que contribuyeron a una mejora en el aprendizaje del alumnado y en su relación con todos los miembros de la comunidad educativa, parte de las mismas no se pudieron realizar por motivos del confinamiento. Continuaremos gestionando las actividades a través del proyecto de biblioteca, dándoles un carácter intercultural. Igualmente acercaremos a nuestro alumnado al cuidado del medio ambiente, reciclando, plantando y cuidando nuestro entorno más cercano.

Nos parece oportuno reseñar que sigue siendo necesario contar con otros recursos, sobre todo humanos, para llevar a cabo otras propuestas educativas. Contar con un profesor/a más en la plantilla del centro sigue siendo necesario para poder desdoblar cursos, hacer agrupamientos flexibles u otras medidas organizativas.

## ACTIVIDADES COMPENSADORAS DE CARÁCTER INTERCULTURAL ENFOCADAS DESDE LA BIBLIOTECA.

### OBJETIVOS GENERALES.

1.-Promover la participación e integración del alumnado inmigrante en igualdad de condiciones fortaleciendo el respeto entre las diferentes culturas y la implicación de las familias.

2.-Facilitar el aprendizaje de la lengua de la sociedad de acogida, atendiendo alumnos/as de otros países que, por no conocer la lengua y cultura de este país, tienen dificultades para el acceso al currículo.

3.- Organizar y planificar los espacios, tiempos y agrupamientos del alumnado de una forma flexible y adaptada a sus necesidades, para compensar el desfase curricular y compensador que puedan presentar.

4.-Fomentar la participación y colaboración de las familias de diferentes culturas en la vida del centro mediante el uso de la lectura y la Biblioteca, talleres interculturales y de convivencia, dando a conocer sus culturas, valores y tradiciones.

5.- Fomentar el desarrollo de la identidad cultural del alumnado a través de la búsqueda, conocimiento y valoración de sus características culturales, potenciando la riqueza que aportan las diferentes culturas.

6. Implicar al profesorado para asumir los puntos de vista de la Educación Intercultural coordinando las actuaciones conjuntas en materia de Intercultural.

7. Procurar el contacto con las familias para detectar necesidades educativas y proporcionar una respuesta adecuada y personalizada mediante los planes compensadores.

8. Emplear las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como instrumento abierto de consulta y apoyo para el profesorado y el alumnado.

## PLANTEAMIENTOS Y LINEAS DE ACTUACIÓN.

Para que el proceso formativo adquiera su valor y significado hay que lograr en todo el alumnado y familias las idea y concepto de sociedad multicultural y para ello hace falta la implicación directa y participación de la Comunidad Educativa. Para hacer realidad esta situación diseñaremos unas actividades motivadoras donde las diferentes culturas y comunidades se expresan y manifiestan sus valores, dándolos a conocer por escrito o participando en tareas y talleres.

Se invita a las familias y alumnado a participar en diferentes actividades de Biblioteca, este curso relacionadas con la vida de Bettoven y el conocimiento de su musica. Se trabajara a través de sus 9 Sinfonias los sentimientos ,emociones y enriquecimiento personal. También realizaremos asambleas mensuales de alumnos/as y padres/madres delegados/as para tratar asuntos de convivencia, igualdad e interculturalidad.

Así mismo, se realizarán exposiciones de los trabajos y tareas desarrolladas por todos y todas en la Biblioteca. Lo importante es tener puntos de encuentro y buenas relaciones de paz y comunidad.

Participan toda la comunidad educativa, las diferentes actividades extraescolares, las asociaciones y organismos, el ayuntamiento y los diferentes talleres y programas que se desarrollan en el centro.

Todos los actos y actividades permiten divulgar y profundizar en las culturas maternas, incluyendo la lengua de los países de origen del alumnado, su gastronomía, fiestas y celebraciones.

Las actividades que se programan están encaminadas a afrontar diversos aspectos de la realidad del Centro: desarraigo y marginación social, convivencia entre culturas diferentes, discriminaciones, prevención de actitudes racistas y xenófobas, problemas por el idioma, la economía, etc.

Para ello diseñamos tareas, talleres y actividades que faciliten la implicación y participación: Contactos con las familias para conocer mejor su entorno social y cultural, programas educativos e interculturales, contactos con los Servicios Sociales y "mediadores interculturales". Se proporciona a los alumnos/as materiales escolares básicos y se ayuda a las familias que no poseen medios en actividades extraescolares y subvenciones, aula matinal, comedor, etc.
Se organizan actividades de convivencia coeducativa y la apertura de la Biblioteca para toda la comunidad educativa fomentando la participación:

- Tender la ropa.
- Cocina una tortilla.
- Hacer una lista de la compra.
- Planchar ropa.
- Hacer una cama.
- Hacer un botiquín de los afectos.
- Listado de tareas.
- Refranero popular.
- Coser un botón,…

**ACTIVIDADES INTERCULTURALES Y DE BIBLIOTECA.**

- Difusión de las actividades de la Biblioteca del colegio y de la de Los Ángeles.
- Talleres de Artística y Juegos en Infantil (plastilina, material de desecho, diferentes texturas,..).
- Taller de cocina.
- Gimkana coeducativa.
- Talleres sociosanitarios y de la Escuela de Padres y Madres.
- Rincón y Taller de Cuentacuentos.
- Excursiones y visitas al entorno por niveles.
- Puesta en escena representaciones, bailes y obras teatrales.
- Visitas para conocer los diferentes entornos naturales de Almería.

Siempre contando con las medidas de seguridad excepcionales de este curso.

# PROGRAMA DE APOYO Y REFUERZO DE COMPENSACIÓN EDUCATIVA. BIBLIOTECA DEL CENTRO

## BEETHOVEN, UN VIAJE A TRAVÉS DE SUS NUEVE SINFONÍAS

- **ALUMNADO DESTINATARIO DEL PROGRAMA:**

Los alumnos/as de todo el colegio, desde Ed. Infantil de 3 años hasta 6º curso.

- OBJETIVOS:

- Decorar y ambientar tanto la Biblioteca del Centro como el patio con el tema central de este curso, el 250 aniversario del nacimiento de Beethoven.

  A través de ello los niños/as:

  -Conocerán la cultura y las características principales de Alemania.
  -Leerán, analizarán y resumirán los diferentes textos (historias del día de muertos, gastronomía de los diferentes países, tradiciones navideñas de ellos…)
  -Realizarán carteles para decorar y ambientar el colegio y el patio.
  -Dramatización de cuentos a sus compañeros y compañeras de colegio.

- METODOLOGÍA Y TIPO DE ACTIVIDADES QUE SE PRETENDEN DESARROLLAR:

- Pretendiendo en todo momento desarrollar en los alumnos/as la imaginación y la creatividad, la metodología empleada será activa y participativa en todo momento. Se realizarán actividades individuales en pequeños y gran grupo.
- Incluiremos la participación de padres/ madres, maestros/as,…La implicación de toda la comunidad escolar.

- ORGANIZACIÓN Y ESPACIOS DESTINADOS A LA ACTIVIDAD:
  -Esta actividad se llevará a cabo en los espacios que ocupan los dos edificios del colegio.

- CALENDARIO Y HORARIO PARA SU APLICACIÓN:

-Se llevará a cabo a lo largo de todo el curso según calendario establecido para el desarrollo de actividades del Proyecto de Biblioteca del Centro y de los distintos planes y proyectos.

- RECURSOS MATERIALES NECESARIOS:

  - Rollos de papel contínuo de varios colores.
  -Cartulinas grandes de varios colores.
  - Papel celofán, charol, pinocho,…
  -Materiales reciclados como garrafas, cartones de huevos, palillos, prensores,…
  -Pintura de colores de interior y de exterior.
  - Brochas, pinceles.
  -Aguarrás.
  -Cinta de carrocero.
  -Alimentos típicos.

  *El presupuesto aproximado es de 500 euros.

- SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN:

  La evaluación será continua y se llevará a cabo a lo largo de todo el curso mediante la observación directa y sistemática sobre aspectos como: el interés y motivación del alumnado, las producciones de los niños/as, el grado de implicación de la comunidad escolar.

# ***DECORACIÓN Y AMBIENTACIÓN DE LA BIBLIOTECA***

Desde el centro pretendemos que la Biblioteca sea un lugar activo, dinámico, que sea útil y llamativo para el alumnado. Los encargados de conseguirlos somos todos los miembros de la comunidad educativa, maestros/as, padres/madres y alumnos/as. Las celebraciones y fiestas que tienen lugar a lo largo de todo el curso se realizan en la Biblioteca y otras, que tienen lugar en el patio, tienen como lugar de referencia también esta zona de lectura, por lo que la decoración va cambiando a lo largo del curso, en función de la festividad que tenga lugar y pretendemos que sea lo más llamativa posible, relacionada con el tema en cuestión y con producciones elaboradas por todos, colaborando a la hora de hacer, colocar, dibujar, colorear,…

RECURSOS MATERIALES NECESARIOS Y GASTOS A REALIZAR:

Papel continúo de colores.
Luces sonido
Pinturas de dedos de colores variados.
Purpurinas.
Témperas.
Papel charol, de seda, celofán,…
Lápices.
Colores.
Rotuladores de colores y negros de punta gorda.
Libros infantiles
Cuadros
Estanterías

PRESUPUESTO APROXIMADO:…….1000 euros.

# PROGRAMA DE APOYO Y REFUERZO DE COMPENSACIÓN EDUCATIVA.
# EDUCACION FISICA

## 1) ALUMANDO AL QUE VA DIRIGIDO

Este programa va dirigido a todo el alumnado de educación primaria el cual cursa la asignatura de **Educación Física**, entendiendo por tanto alumnos/as de 1º, 2º, 3º, 4º, 5º y 6º nivel.

## 2) OBJETIVOS

a) Dotar de material deportivo específico para la correcta práctica de actividad física

b) Practicar actividades deportivas diferentes a las convencionales, como forma de práctica para el espacio de ocio y tiempo libre debido a la situación excepcinal de este curso

c) Dar la oportunidad al alumnado con menos recursos de conocer los distintos emplazamientos deportivos instaurados en nuestra ciudad.

## 3) METODOLOGÍA Y TIPO DE ACTIVIDADES QUE SE PRETENDEN DESARROLLAR

Se realizará una metodología inclusiva, participativa y lúdica, de manera que se consiga desarrollar el trabajo en equipo y cooperativo, promoviendo un pensamiento divergente así como una disonancia cognitiva en el alumnado (modificación de esquemas de conocimiento), con el fin de que adquieran una actitud crítica hacia la mala praxis de actividad física conociendo sus distintas formas.

## 4) ORGANIZACIÓN Y ESPACIOS DESTINADOS

Para la utilización del material a comprar se dispondrá de la propia pista polideportiva del centro.

Del mismo modo, para las actividades fuera del centro será necesario el desplazamiento del alumnado a los distintos lugares acordados.

## 5) CALENDARIO Y HORARIO PARA SU APLICACIÓN

Con respecto a la utilización del material solicitado se llevará a cabo en horario de educación física en función de la programación establecida por el docente.

Así mismo, con respecto a la realización de actividades fuera del centro se llevarán a cabo en el mes de marzo y mayo, necesitando para ello toda una mañana debido al desplazamiento necesario.

## 6) RECURSOS MATERIALES NECESARIOS

-PELOTAS DE BALONMANO
-TUNELES
-PROTECCIONES DEPORTIVAS

## 7) SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

Se realizará una evaluación continua de las actividades comprobando la aceptación por parte de los alumnos y alumnas, así como la aplicación en su espacio de ocio y tiempo libre.

Para ello, se llevará a cabo una rúbrica categorial de 4 niveles donde se observen las competencias adquiridas.

Presupuesto global. …… 500 euros

# PROGRAMA DE APOYO Y REFUERZO DE COMPENSACIÓN EDUCATIVA.

# LA PLASTICA A TRAVÉS DEL TALLER DE CÓMIC Y DEL TALLER ENCUADERNACIÓN PARA MOTIVAR HACIA LA LECTURA Y EL USO DE LA BIBLIOTECA.

Continuamos como cursos anteriores con los talleres de Comic Encuadernación teniendo especial cuidado con la higiene de los materiales compartidos

## A. TALLER ENCUADERNACIÓN.

- **Alumnado destinatario del programa.**

  - Alumnado de 5º y 6º de Primaria.

- **Justificación.**

El cómic ayuda al desarrollo del proceso lector y tiene una buena aceptación en los jóvenes lectores, lo que permite que sea motivador para trabajar en el aula y en la Biblioteca la lectura, la plástica, las manualidades,…

Los gestos o el movimiento en el cómic son instrumentos artísticos de expresión y comunicación. También, se puede tratar globalmente e interdisciplinarmente en otras áreas de primaria. Se complementa con la descripción y la narración, que permite acercar al alumnado al conocimiento de valores relacionados con la Educación Ambiental, la Educación Vial, Educación para el Consumo, la Convivencia entre iguales y la Coeducación, el desarrollo de la Igualdad de género, etc usando el dibujo, las viñetas y las expresiones de los personajes.

- **Uso educativo del cómic, la lectura y la expresión artística.**

Consideramos importante trabajar el cómic en el 3er ciclo de Primaria:
• Para conocer los géneros literarios.
• En un género que fomenta la motivación de los alumnos/as e incluso la posibilidad de realizar sus propias producciones.
• Manejar el cómic favorece el conocer personajes importantes de la historia.
• Hace que el alumnado sienta la necesidad de leer y conocer nuevos ámbitos de la lectura. Fomenta la lectura y el uso de la biblioteca y se extiende a otros contextos y a las familias.

- **Elementos curriculares para trabajar el cómic en el 3er ciclo de Primaria.**

Trabajar desde la Plástica el desarrollo de la creación artística y acercar al alumnado al conocimiento de textos e historias, realizar sus propias creaciones y al mismo tiempo fomentar la lectura.

**a. OBJETIVOS.**

- Conocer el cómic como género literario y sus características.
- conocer las principales producciones y los personajes más conocidos.
- Elaborar sencillas historias de cómics, con sus viñetas.
- Valorar la presentación de las historias elaboradas.

- Fomentar la lectura en el aula.
- Desarrollar la creatividad, el diseño y el dibujo.

**b. <u>CONTENIDOS</u>.**

- Conceptos:
  - La expresión escrita: el cómic.
  - La expresión artística y creativa mediante el dibujo.
  - Características del cómic
  - Códigos visuales y verbales.
- Procedimientos y actitudes:
  - . Elaborar de esquemas y trabajos con diferentes bocadillos y encuadres.
  - . Escritura de textos en diferentes viñetas.
  - . Identificar y componer metáforas, figuras cinéticas y onomatopeyas.
  - . Elaboración de historias y composición de viñetas y cómics.
  - . Sensibilidad estética en la realización de sus actividades.
  - . Actitud de respeto hacia los trabajos realizados por otros compañeros.

Los alumnos/as conocerán los siguientes contenidos y realizarán diseños artísticos y composiciones.

- **Clasificación:**

- **CODIGO VISUAL.**

• **Viñeta**: Es la unidad mínima de narración. Puede ser cuadrada, rectangular, circular, ovalada... El contorno suele ser rectilíneo y cerrado, a veces, puede aparecer interrumpida u ondulada (vuelta atrás, sueño).

• **Los Planos**: Encuadres o planos tomados del cine como son el gran plano general (ofrece información sobre el contexto donde transcurre la acción), plano general ( dimensiones semejantes a la figura humana, lo encuadra de la cabeza a los pies), plano americano ( encuadra la figura humana a la altura de las rodillas) , primer plano ( selecciona desde la cabeza a los hombros), plano medio ( recorta el espacio a la altura de la cintura del personaje), plano detalle ( selecciona una parte de la figura o un detalle que hubiera pasado desapercibido).

• **Código gestual**: Los gestos constituyen para los personajes del cómic, junto con los diálogos, el modo primordial de expresión y admite muchas variantes. Elementos de dicho código pueden ser los siguientes: Cabello erizado (terror, cólera). Cejas altas (sorpresa). Cejas fruncidas (enfado). Mirada ladeada (maquinación). Ojos muy abiertos (sorpresa). Ojos cerrados (sueño, confianza). Ojos desorbitados (cólera, terror). Nariz oscura (borrachera, frío). Boca muy abierta (sorpresa). Boca sonriente (complacencia, confianza). Comisura de labios hacia abajo (pesadumbre). Comisura de labios hacia abajo mostrando dientes (cólera).

• **Figuras cinéticas**: Los signos cinéticos expresan la ilusión del movimiento. Su representación puede ser muy variada: líneas próximas y paralelas, más o menos densas, que indican la dirección de un cuerpo , espada, brazos...Las nubecillas detrás de un coche o alguien que corre, las líneas que marcan la solución a una acción violenta, los trazos cortos que rodean a un personaje que corre, se cae o tambalea. Su lectura siempre es obvia.

• **Color**: Es un elemento que juega un papel muy importante en la composición de la viñeta de la página... En cuanto a la función psicológica, el color puede servir para reforzar los caracteres de los personajes y ambientes, para conocer de manera más profunda al emisor del mensaje o para provocar un sentimiento de identidad o de rechazo en el receptor. Un mismo color puede utilizarse para significar cosas diferentes.

- **CODIGO VERBAL**.

• **El texto**, que expresar lo diálogos y pensamientos de los personajes, introduce información de apoyo y evoca los ruidos de la realidad a través de onomatopeyas.

• **El bocadillo**: Es el espacio donde se colocan loas textos que piensan o dicen los personajes. Consta de la parte superior o globo, y el rabito o delta que señala al personaje que está hablando.

• **El globo**, que se dibuja de forma continua (contorno normal), puede delinearse con formas temblorosas (debilidad, temblor, frío…) o puede dibujarse en forma de dientes de serrucho (vibración de voz como un grito, irritación, voz desencajada, o procedente de un altavoz, de un teléfono...). Si las líneas son discontinuas (hablan bajito, para expresar secretos, confidencias...). El bocadillo incluido en otro bocadillo (pausas que realiza un personaje en su conversación).

• **La cartela y el cartucho**: La cartela es la voz del narrador. Este texto se coloca en l parte superior de la viñeta y suele ser rectangular. El cartucho es un tipo de cartela que sirve de enlace entre dos viñetas consecutivas.

• **La onomatopeya**: Es la imitación de sonido y puede estar dentro o fuera del globo. Las más comunes son: Crack: quebrar, crujir. Splash: salpicar, chapotear. Click: sonar con uno o más golpes. Sniff: olfatear. Glup: engullir, tragar.

Además de su sonido tienen un valor plástico en cuanto a su color, colocación en la composición, tamaño...

• **Letras.** El tipo de letra más usado es el de imprenta. Según las características de los personajes y el tono de voz empleado se usará un tipo de letra. Si habla alto se usarán letras grandes, si es tono confidencial serán letras pequeñas, si se canta se pondrán con ritmo ondulante y se completarán con signos musicales.

• **Ideogramas y metáforas visualizadas**: Son transposiciones de enunciados verbales a imágenes. Como ejemplos apuntamos los tacos son sustituidos por sapos, culebras, calaveras; la bombilla se usa para señalar una idea genial; las estrellas que se ven alrededor de un porrazo; la interrogación cuando el personaje está confundido o la admiración cuando está sorprendido.

**c. <u>COMPETENCIAS CLAVE.</u>**

• Mejorar la comunicación lingüística en lo referente a la adquisición de vocabulario, lectura comprensiva, comprensión lectora, producción escrita,…

• Conciencia y Expresiones Artística, contribuimos a la consecución de la misma a través de la creación de los personajes e historias propias haciendo uso de los contenidos y elementos plásticos.

• Competencia en Aprender a Aprender, cada alumno/a será capaz de valorar su aprendizaje y corregirlo cuando sea necesario.

• Sentido de Iniciativa y espíritu, a partir de la producción y participación en actividades serán capaces de aprender a dirigir su aprendizaje de forma autónoma.

• Competencia Social y Cívica, desarrollarán capacidades relacionadas con esta competencia a partir de la valoración y el resto por los trabajos realizados por sí mismos y por los demás compañeros, el trabajo en grupo,…

- **<u>Actividades previas</u>:**

<u>ACTIVIDAD 1</u>

Recopilación de textos de cómics aportados por los alumnos/as. Serán colocados en el aula en el rincón de la biblioteca de aula destinado para ellos. Comenzaremos a familiarizarnos con el género a través de la presentación de los principales personajes de los cómics y la observación y breve lectura de algunos de ellos.

ACTIVIDAD 2

Una vez conocidos personajes principales del mundo de los cómics nos centraremos en algunos de ellos preferentemente en aquellos que coincidan con algunos de los textos de los que se disponen en el aula con la finalidad de visualizar el personaje. Después realizamos una descripción oral de esos personajes.

ACTIVIDAD 3

Es el momento de estudiar los componentes del cómic: lenguaje visual, lenguaje verbal y los signos convencionales a través de ejemplos visuales.

• Dibujamos en el cuaderno distintas formas de las viñetas que nos encontramos.

• Buscamos en los libros de cómics distintos planos (gran plano, plano general, plano americano, primer plano, plano medio y plano detalle).

• Tras conocer las características del código gestual, cada alumno/a saldrá a realizar un gesto y el resto deberán de adivinar qué les ha querido comunicar.

ACTIVIDAD 4

En el cuaderno han de dibujar un personaje que represente los siguientes gestos:

• Terror (cabello erizado, ojos desorbitados)
• Sorpresas (cejas altas)
• Enfado (cejas fruncidas)
• Pensamiento (mirada de lado)
• Sorpresa (ojos muy abiertos, boca abierta)
• Sueño (ojos cerrados)
• Frío (nariz oscura)
• Confianza (boca sonriente)
• Tristeza (labios hacia abajo)
• Rabia (mostrar los dientes)

ACTIVIDAD 5

Actividad en la que se selecciona los tipos de bocadillos que nos podemos encontrar y realizamos diferentes composiciones.

ACTIVIDAD 6 Recortar algunas viñetas y señalar los siguientes elementos: cartuchos, contorno de globos, onomatopeyas,…

ACTIVIDAD 7

Elaborar una colección de diferentes onomatopeyas y clasificarlas.

ACTIVIDAD 8

Inventa historia y composiciones haciendo uso de los elementos estudiados del cómic para cada viñeta.

ACTIVIDAD 9 Escribe un título para una historia y dibuja los elementos necesarios para que sea considerado unos cómics.

ACTIVIDAD 10

Crea un cómic de 6 viñetas cuyo tema tenga relación con la Educación Vial (por ejemplo, un señor cruzando un semáforo, un atasco,…). En la historia deben aparecer: distintos tipos de bocadillos, onomatopeyas, gestos, cartuchos,…

ACTIVIDAD 11

A partir de los siguientes personajes elabora un pequeño cómics en pareja utilizando como soporte el papel continuo o la cartulina.

- **Desarrollo de una experiencia y proyecto:**

Trabajaremos el cómic, contar historias de todo tipo mediante imágenes y textos. Usando técnicas básicas de dibujo, tratamiento en plantillas de textos e historias y tratamiento digital de nuestras creaciones realizadas.
Realizamos montajes audiovisuales partiendo de una historia siguiendo un guión.

- **1ª Fase: Descubrimiento:**

Tenemos en cuenta el nivel de nuestro alumnado y sus carencias socioculturales. Nuestros alumnos no están tan familiarizados con el cómic y la lectura, de forma espontanea y suficiente como aquellos de otra procedencia y costumbres. Para facilitar la labor, desde la plástica y la lengua nos acercamos al mundo de la historieta realizando tres actuaciones:

**Lectura compartida**. Cada alumno traerá de su casa dos o tres tebeos, historietas, periódicos,... También buscaremos en las bibliotecas, etc.
Dedicaremos tiempo de clase a leer y compartir tebeos, realizaremos dibujos, viñetas según las pautas que nos indiquen, trabajaremos en internet,..
Trabajaremos un Power point en blanco. Hacemos equipos y les hacemos llegar el power point sobre el cómic, que ya sabemos todos.

Se presentan muchas diapositivas sin imágenes, los alumnos deberán buscar en google las ilustraciones y completar el power point. Después lo pondremos en común, para que todos vean las imágenes que han encontrado los compañeros

**Cómic on line**. En la página playcomic.es hay una sencilla aplicación con personajes y fondos prediseñados. Usaremos distintos tipos de viñetas y bocadillos, según lo aprendido. Y de una forma muy lúdica nuestros alumnos pueden crear cómic.
Si queremos trabajar la competencia lingüística (inglés) también podemos trabajar desde la página http://www.toondoo.com/

**Dibujo libre:** Los alumnos disfrutan dibujando *"moñacos"*, siempre… Excepto en plástica, ya que presión por "hacerlo bien", por "hacer lo que nos obligan", por "pintar sin salirme ni dejar huecos" hace que alumnos creativos den malos resultados.

Probamos un par de sesiones a dejarles dibujar sin más. A ser posible en papeles de sucio, sin más herramientas que un lápiz. El mensaje debe ser: "imaginad ahora vuestros propios personajes, con total libertad y no os preocupéis si quedan mal, que ya los mejoraremos"
Tras una sesión o dos trabajando en total libertad, los alumnos retomarán sus dibujos previos, aplicando los procedimientos que hemos visto y trabajado.

- **2º Fase: Trabajo individual:**

Una vez hemos trabajado técnicas de dibujo, realizamos la composición de una página de cómic.
Es muy difícil que nuestros chicos sean capaces de diseñar de forma individual una página de cómic con su distribución de viñetas, su narración y sobre todo su final, así que les podemos sugerir la posibilidad de que la última viñeta ponga "(continuará…)" un truco que nos libera de la "angustia del final".

- **3º Fase. Trabajo en grupo:**

Decidimos el TEMA y trabajar contenidos de otras áreas. Tienen que ser capaces de trabajar en grupo, aportando ideas y escuchando las de los demás. A la hora de organizar el trabajo hay que proponerles los objetivos a lograr.

Encararemos el proyecto "por tareas". Puede ser que un alumno dibuje con soltura, pero no se maneje bien con el ordenador o puede que otro dibuje muy mal pero sea capaz

de inventar historias de mucha calidad. Haremos equipos basados en las capacidades de cada uno para lograr buenos resultados.

*Hay que conseguir que todos tengan algo que hacer en todo momento. Por ejemplo: mientras un grupito concreta el guión otros pueden ir haciendo bocetos de personajes y otros buscando documentación gráfica sobre el tema. Luego trabajar otros capítulos, diseño de personajes...*

Guión: los rasgos generales de la historia (personajes, trama, final) se pueden trabajar en grupo, pero concretar viñetas, textos… etc se debería hacer como mucho entro dos o tres alumnos (pdf. ejemplo de guión). *Puede que nos encontremos bloqueados y no seamos capaces de crear una historia consistente. Siempre está la opción de buscar el internet chistes, que sean fáciles de narrar en formato cómic.*

Documentación: Un equipo buscará imágenes (vídeo de búsqueda de imágenes) que sirvan de ayuda al equipo de dibujantes. Edificios, vehículos, uniformes… suelen ser elementos que conviene concretar.

Dibujo de lápiz: usaremos lápices duros (4h), sin apretar, ya que luego eso habrá que borrarlo. En este punto ya tenemos que tener decidido si haremos los bocadillos en scribus o si se dibujan a mano. Organizar un equipo de dibujantes no es fácil ya que cada cual tiene su estilo. Podemos decidir que unos hagan fondos y otros personajes, por ejemplo o si hemos dividido el proyecto en historias cortas, cada cual dibujará una página.

Entintado: Podemos usar rotuladores calibrados, el estándar es 0,4 pero cada cual debe encontrar las herramientas con las que trabaje más cómodo. Si vamos a pintar en ordenador, es importante que las líneas queden perfectamente cerradas.

Edición digital: Una vez escaneadas las distintas páginas, ya solo nos quedan un par de operaciones con ellas, fundamentales para conseguir un buen acabado.

Coloreado: Utilizaremos el programa de edición GIMP. Ya conocemos su funcionamiento (trabajo individual). En esta fase ya tenemos que pensar qué salida final va a tener nuestro cómic. Si va a ir a un blog o similar nos podemos permitir trabajar a todo color, si por el contrario hemos decidido ir a una imprenta.

Rotulación: Con la página digitalizada se usa el SCRIBUS para rotular nuestro cómic (si así lo hemos decidido también podemos hacer las viñetas y bocadillos). Es muy importante el tipo de letra que utilicemos podemos encontrar muchos tipos en la web **www.1001freefonts.com**.

- **Metodología.**

La metodología es un elemento curricular para llevar al aula con carácter prescriptivo.
El tema de los cómics se presta en Primaria, como hemos visto en las actividades, a ser tratado de forma globalizada y al mismo tiempo interdisciplinar.

• Favorecer la adquisición de aprendizajes nuevos basados a partir de los conocimientos que ya tienen adquiridos mis alumnos/as. De ahí que los nuevos contenidos van a gozar de significado y significatividad.
• Transmitir aprendizajes que sean funcionales.
• Plantear actividades de atención a la diversidad.
• Favorecer el fomento a la lectura y el uso de la biblioteca.
• Favorecen la realización de actividades grupales entre alumnos/as tomando como espacio el aula escolar y la biblioteca.
• Trabajar la elaboración de cómics permite al niño conocer los distintos materiales que puede utilizar para trabajarlos, por ejemplo, elaborarlos en folio, en cartón, en papel continuo, utilizar colores de distintos tipos, témperas,…

• Desarrollar la expresión artística y creativa.

- **Evaluación.**

La evaluación del alumnos/a en esta actividad está orientada a conocer si han captado qué es el cómics y qué características le peculiarizan. Como instrumento principal de evaluación se usará la Observación Directa de las actividades desarrolladas y el registro de las producciones que se han elaborado.
Evaluación de la experiencia.

| Fase del proyecto | Objetivos | Indicadores | Nivel | Competencias |
|---|---|---|---|---|
| Descubrimiento | 1. Utilizar internet como herramienta de búsqueda de información.<br>2. Potenciar la lectura comprensiva.<br>3. Ser capaz de desarrollar un trabajo on line.<br>4. Expresar en público ciertos contenidos. | 1. Páginas web consultadas (webgrafía).<br>2. Registro de lectura (pdf).<br>3. Trabajos realizados on line.<br>4. Ser capaz de presentar y exponer los materiales creados sin necesidad de leer textualmente. | | .Digital<br>.Aprender a aprender.<br>.Artística y cultural<br>.Lingüística. |
| Trabajo individual | 5. Desarrollar personajes propios intuitivamente.<br>6. Seguir indicaciones sencillas para el dibujo de personajes.<br>7. Realizar un guión de comic.<br>8. Distribuir en viñetas una narración sencilla.<br>9. Aprender a colorear en GIMP.<br>10. Aprender a rotular. | 5. Presentación de dibujos y ver la evolución.<br>6. Guión escrito.<br>7. Presentación en pdf de una página creada por el alumno. | | .Digital.<br>.Artística y cultural<br>.Lingüística.<br>.Matemática. |
| Trabajo en grupo | 11. Ser capaz de realizar un trabajo por tareas.<br>12. Respetar el trabajo de los compañeros | 8. Valorar el resultado final.<br>9. Observación del trabajo en grupo. | | .Artística, cultural y ciudadana.<br>.Aprender a aprender. |
| Presentación final | 13. Valorar sus producciones como algo propio.<br>14. Autonomía y creatividad. Predisposición a hacer algo más” | 10. Implicación al montar, planificar y difundir los trabajos.<br>11. Realizar trabajos de cómic libremente. | | .Artística y cultural<br>.Aprender a aprender.<br>.Lingüística. |

**- Presupuesto y recursos necesarios:**

- Pegamento.
- Lápices y rotuladores de colores.
- Cartulinas, papel continuo y papel vegetal.
- Tijeras y reglas.
- Marquitos de diapositivas.
- Radio casette..
- Fotocopias.
- Presupuesto global del taller …….400.€

# PROGRAMA DE APOYO Y REFUERZO DE COMPENSACIÓN EDUCATIVA. MÚSICA PRIMARIA

ALUMNADO DESTINATARIO:

Alumnos y alumnas de Primaria.

OBJETIVOS:

- Explorar las posibilidades sonoras de nuevos instrumentos.
- Desarrollar la psicomotricidad a través de la manipulación de instrumentos musicales.
- Favorecer la socialización de los alumnos y alumnas con la práctica instrumental en grupo.
- Garantizar que cada alumno y alumna pueda acceder a un instrumento musical adecuado a sus posibilidades psicomotrices.
- Desarrollar la memoria y el trabajo escénico.

METODOLOGÍA Y TIPO DE ACTIVIDADES QUE SE PRETENDEN DESARROLLAR:

Los instrumentos serán utilizados dentro de la asignatura de música como parte fundamental de su currículo, aplicando una metodología activa y lúdica para un desarrollo musical óptimo, así como en otras áreas en las que sirvan de material de apoyo para el aprendizaje, por ejemplo, en Lengua.

Propuesta de actividades:

- Realización de acompañamientos rítmicos de canciones.
- Interpretación de melodías.
- Discriminación del ritmo del lenguaje a través del ritmo musical.
- Formación de diferentes conjuntos instrumentales.

PROFESORADO IMPLICADO:

Especialista de música, tutores y demás especialistas.

ORGANIZACIÓN Y ESPACIOS DESTINADOS A LA ACTIVIDAD:

Las actividades se realizarán en el aula de música preferentemente, con diversidad de agrupamientos: individual, en parejas, en pequeño y gran grupo.

CALENDARIO Y HORARIO PARA SU APLICACIÓN:

Las actividades se desarrollarán a lo largo del curso en la asignatura de música, y puntualmente en otras asignaturas que lo requieran.

RECURSOS MATERIALES NECESARIOS:

- Boomwackers. Juego de 8 tubos diatónicos (2 unidades): 50€
- 5 claves: 35€.
- 5 triángulos: 35€.
- 5 cajas chinas: 35€.
- Huevos sonoros; bote de 40: 22€.
- Palo de lluvia 50 cms (2 unidades): 40€
- Cascabeles, bote de 20: 30€.
- 5 atriles: 80€.
- 4 xilófonos escolares: 120€

PARTIDAS Y CONCEPTOS DE GASTOS A REALIZAR:

Será necesario adquirir los siguientes materiales:

- Boomwackers. Juego de 8 tubos diatónicos (2 unidades): 50€
- 5 claves: 35€.
- 5 triángulos: 35€.
- 5 cajas chinas: 35€.
- Huevos sonoros; bote de 40: 22€.
- Palo de lluvia 50 cms (2 unidades): 40€
- Cascabeles, bote de 20: 30€.
- 5 atriles: 80€.
- 4 xilófonos escolares: 120€

El presupuesto global es de……. 447 euros.

# PROGRAMA DE APOYO Y REFUERZO DE COMPENSACIÓN EDUCATIVA.AREA RELIGION

ALUMNADO DESTINATARIO: Infantil y primaria.

OBJETIVOS:

- Fomentar el hábito lector en los alumnos.
- Mejorar su capacidad de comprensión lectora, así como su escritura y comunicación oral.
- Desarrollar a través de la lectura los valores.

TIPOS DE ACTIVIDADES.
Las actividades se realizarán preferentemente en el aula con diversidad de agrupamientos: individual, en parejas, en pequeño grupo y gran grupo.

- Realización de fichas: previas, durante y después de la lectura.
- Lectura en voz alta.
- Reflexión sobre la lectura.

PROFESORADO IMPLICADO: Maestra de religión católica.

ORGANIZACIÓN Y ESPACIOS DESTINADOS A LA ACTIVIDAD.
Se realizará en el aula, en el horario dedicado al área de religión.

CALENDARIO: Todo el curso escolar.

RECURSOS MATERIALES:

- Pictogramas.
- Cartulinas de imágenes.
- Libros de lectura.
- Material fungible: folios, materiales de dibujo y escritura, cartulinas, pegamentos….

PARTIDAS Y CONCEPTOS DE GASTOS A REALIZAR.

- Presupuesto global……..150 euros.

SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN.

- A lo largo de todo el curso.
- Observación directa del alumnado.
- Fichas de libros leídos.
- Opinión del alumnado.

# PROGRAMA DE APOYO Y REFUERZO DE COMPENSACIÓN EDUCATIVA EN EDUCACION INFANTIL

TRABAJAMOS POR RINCONES EN EDUCACIÓN INFANTIL

El trabajo por rincones en Educación Infantil es fundamental, ya que éstos son aquellos espacios organizados que, conscientemente, dentro del aula, hemos destinado a que los niños/as realicen sus propias investigaciones, de forma libre y responsable, juegan y aprenden, se relacionan entre sí y con los adultos, satisfaciendo un interés lúdico y formativo. En ellos, se organizan y diseñan actividades en la que no todos hacen lo mismo a la vez, sino que permite responder a las diferencias, intereses y ritmos de aprendizaje de cada niño/a.

En los rincones el niño/a trabaja constructivistamente, ya que participa activamente en la construcción de su aprendizaje.

Los rincones:

- Es una forma de trabajo autónomo
- Atiende a la diversidad
- La mayoría de las actividades que se proponen son colaborativas
- Se trabaja en pequeño grupo
- Se trabajan distintas disciplinas de forma global

- ACTIVIDAD

El trabajo por rincones en el aula

- ALUMNADO DESTINATARIO DEL PROGRAMA

Va dirigido al segundo ciclo de educación infantil: tres, cuatro y cinco años.

- OBJETIVOS

- Observar, explorar e investigar a través de las actividades que se presentan en el rincón.
- Adquirir una progresiva autonomía en el desarrollo de las actividades.
- Iniciarse en el aprendizaje de la lectura, escritura y habilidades numéricas básicas.
- Trabajar en equipo y relacionarse con los demás
- Atender a la diversidad de ritmos, intereses, capacidades, etc.
- Adquirir hábitos de convivencia, de esfuerzo, colaboración, respeto,..

- METODOLOGÍA Y TIPO DE ACTIVIDADES QUE SE PRETENDEN DESARROLLAR.

  Los rincones implican una metodología más creativa y flexible, en la que los niños/as guiados por las propuestas de actividades, aprenden a observar, a explorar, manipular, experimentar,.. a la vez que permiten flexibilidad en el trabajo.

  Este sería un ejemplo de actividades de rincones para 4 años:

| | LUNES | MARTES | MIERCOLES | JUEVES | VIERNES |
|---|---|---|---|---|---|
| R.juego-simbólico | supermercado | médicos | disfraces | peluquería | libre |
| R.logica-matemática | Regletas | Puzles<br>Dominós<br>Secuencias temporales | Series | juegos de mesa: parchís, oca, tres en raya,.. | Pinchos |
| R.informática | Formas | números | palabras | música | puzzles |
| R.plástica | Plegado | Recortado y pegado | Dibujo y coloreado | Modelado | libre |
| R.lecto-escritura | Busco mi nombre y el de mis compañeros | Fichas de iniciación a la lecto-escritura | Caja de lectura y vocabulario<br>Juegos con el abecedario | Máquina de escribir | Juegos de asociación palabra a imagen |

- PROFESORADO IMPLICADO

Tutoras del segundo ciclo de educación infantil:
3 años: Mª José Fernández León
4 años: Maria Dolores Perez Galindo.
5 años: Isabel Sáez Sáez.

- ORGANIZACIÓN Y ESPACIOS DESTINADOS A LA ACTIVIDAD

Organizar la clase por rincones implica una distribución que haga posible el trabajo en pequeños grupos, que, simultáneamente, realicen diferentes actividades.

Cada rincón tiene un espacio fijo, bien delimitado y fácil de identificar, por un rótulo o distintivo donde se encuentre el material.

Los materiales están debidamente organizados, seleccionados y al alcance de los niños.

- CALENDARIO Y HORARIO PARA SU APLICACIÓN

El trabajo por rincones se realiza antes del recreo, se mantiene fijo en las rutinas del aula, y la duración del trabajo por rincones es de una hora.

Los niños irán rotando por los distintos rincones, de forma, que todos los grupos pasen por todos los rincones.

- RECURSOS MATERIALES NECESARIOS

-Puzzles
-Juegos de construcción
-Juguetes de juego simbólico: muñecos, maletín de médico, herramientas, coches, animales,..
-Juegos de lógica-matemática: pinchos con mosaicos, parchís, oca,..

- PRESUPUESTO

| | |
|---|---|
| - Puzzle Animales salvajes | 5,25 euros x 2= 10,50 euros |
| - Puzzle Animales marinos | 5,25 euros x 2 = 10,50 euros |
| - Puzzle Parque automovilístico | 5,25 euros |
| - Balanza | 16,26 euros |
| - Juego de cocina | 15,92 euros |
| - Hortalizas | 19,39 euros |
| - Caja registradora | 27,39 euros |
| - Banco de herramientas | 42,11 x 2= 84,22 euros |
| - Maletin herramientas | 28,73 euros |
| - Maletin peluquería | 16,32x3= 48,96 euros |
| - Maletin médico | 17,30x2= 34,60 euros |
| -Letras de imán | 15x6=90 euros |
| TOTAL | 391,72 EUROS |

- EVALUACIÓN

La evaluación es continua y formativa mientras los niños/as están en los diferentes rincones. El instrumento fundamental de evaluación debe ser la observación directa y sistemática. La observación del proceso y no solo del resultado facilita información que nos permite ayudar a los niños/as a superar las dificultades y avanzar en la construcción de sus conocimientos. Para realizar la observación debemos plantearnos unos criterios de evaluación para lo cual hay que plantearse ¿ qué queremos conseguir en cada rincón?

# PROGRAMA DE APOYO Y REFUERZO DE COMPENSACIÓN 1º CICLO

.

ALUMNADO DESTINATARIO: 1º ciclo.

OBJETIVOS:

- Desarrollar competencias básicas y contenidos en el área de lengua y matemáticas.
- Fomentar el hábito lector en el alumnado.
- Potenciar el uso de la biblioteca de aula respetando las normas.
- Desarrollar la creatividad y técnicas plásticas.
- Ser capaz de trabajar en diferentes agrupamientos, si la evolución de la pandemia lo va permitiendo.

TIPO DE ACTIVIDADES

Las actividades se realizaran preferentemente en el aula con diversidad de agrupamientos : individual, en parejas , en pequeño grupo y gran grupo.

- Taller de lecturas comprensivas.
- Taller de juegos lingúisticos.
- Taller de juegos lógico-matemáticos.
- Taller plástico : material reciclado, diversas técnicas plásticas, pequeños proyectos,….

PROFESORADO IMPLICADO: Tutoras de 1º y 2º curso.

ORGANIZACIÓN Y ESPACIOS DESTINADOS A LA ACTIVIDAD:

Se realizaran en el aula , en el horario dedicado a las áreas de lengua, matemáticas y plástica.

CALENDARIO : todo el curso.

RECURSOS MATERIALES:

- Juegos lingüísticos: puzzles lingüisticos, juegos de memoria, juegos de asociación, juegos de formación de palabras, letras magnéticas, pizarras individuales, fichas de lectura y comprensión,…
- Juegos lógico-matemáticos: puzzles, dominós, ábacos, números magnéticos y operaciones, cubos matemáticos, construcciones tridimensional, juegos de seriación, juegos de numeración, fichas,…
- Material para encuadernar y plastificar: cartones, plásticos, espirales,…
- Tintas de impresora.
- Pinturas, pinceles, rodillos ,palillos moldeadores, gomets, cola, etc…

- Fotocopias.

PARTIDAS Y CONCEPTOS DE GASTOS A REALIZAR.

- 350 EUROS.

SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN.

- Fichas de evaluación de los contenidos y competencias trabajadas.
- Opinión del alumnado en pequeñas asambleas.
- Observación directa del alumnado.
- A lo largo de todo el curso.

# PROGRAMA DE APOYO Y REFUERZO DE COMPENSACIÓN 2º Y 3º CICLO

## ALUMNADO DESTINATARIO

Alumnos y alumnas del Segundo y Tercer Ciclo de Primaria.

## OBJETIVOS:

- Potenciar el interés por el conocimiento de la lengua.
- Ampliar el vocabulario y profundizar en el léxico específico de cada materia.
- Utilizar diferentes sinónimos y antónimos.
- Fomentar la utilización de un léxico variado en la expresión oral y escrita.
- Desarrollar el trabajo autónomo y de investigación.
- Conocer diferentes herramientas de desarrollo lingüístico.

## METODOLOGÍA Y TIPO DE ACTIVIDADES QUE SE PRETENDEN DESARROLLAR

Al igual que otros años los diccionarios serán utilizados como una herramienta de consulta en todas las asignaturas, desarrollando un sentido de iniciativa y de autonomía en la búsqueda de los diferentes significados de las palabras, con la finalidad de introducirlas en el lenguaje escrito y hablado.

Propuesta de actividad:

- Frase creativas .-Escribir al comienzo del día una frase desconocida para descubrir su significado, apuntándola en una tarjeta o trozo de cartulina, para depositarla posteriormente en una caja y utilizarlas en diferentes actividades de composición escrita.

## PROFESORADO IMPLICADO

Los tutores y especialistas del centro.

## ORGANIZACIÓN Y ESPACIOS DESTINADOS A LA ACTIVIDAD

Las actividades se realizarán en el aula con diversidad de agrupamientos: individual, en parejas, en pequeño y gran grupo.

## CALENDARIO Y HORARIO PARA SU APLICACIÓN

Las actividades se desarrollarán a lo largo del curso, preferentemente en el Área de Lengua.

## RECURSOS MATERIALES NECESARIOS

- Continuamos renovando el material de consulta individual para el alumnado y mas importante este año debido a la situación actual de no poder compartir materiales

## PARTIDAS Y CONCEPTOS DE GASTOS A REALIZAR

Será necesario adquirir los siguientes materiales:

- Continuación compra marerial Biblioteca

El presupuesto global es de……. 400 euros.

# WILLKOMMEN DEUTSCH!

*JUSTIFICACIÓN*

La enseñanza bilingüe parte de una filosofía de la educación que emana de la creencia de que el dominio de distintas lenguas aporta una visión más rica de la realidad. Esta enseñanza se relaciona con el desarrollo de actitudes y procedimientos como el respeto y tolerancia de las culturas ajenas, el desarrollo de una identidad múltiple y la capacidad para transitar por entornos multilingües.

El alemán está cada día más presente en nuestras vidas y en nuestros colegios y tenemos que estar preparados para dar una respuesta y una educación de calidad porque:

- **Aprender un idioma nuevo amplía tu capacidad mental e intelectual**: hablar en otra lengua te permite ver la vida desde un punto de vista diferente.
- **Comunicación intercultural**: si hablas alemán podrás comunicarte con 101 millones de personas en todo el mundo.
- **Estudios, Programas de Intercambio y Becas** son algunas razones más para interesarse por este idioma.
- **Turismo**: los turistas alemanes son considerados como viajeros líderes mundialmente y si viajas a Alemania siempre es interesante comunicarse en la lengua del país que visitas.
- **Ámbito laboral y negocios**: Alemania es el líder económico de la Unión Europea y una de las economías más sólidas e importantes a nivel mundial.
- **Ciencia e investigación**: 22 Premios Nobel de Física, 30 de Química y 25 de Medicina son científicos de los tres principales países de habla alemana. En muchos países del mundo, el alemán es la segunda lengua extranjera más importante. Además, los alemanes son los líderes mundiales en ingeniería. Asimismo, Alemania concede becas de investigación a científicos extranjeros.

*ALUMNADO DESTINATARIO*

Este proyecto va dirigido a todos aquellos y aquellas alumnas de edades comprendidas entre los 6 y 12 años (desde primero a sexto de primaria).

*OBJETIVOS*

- Transmitir a los alumnos el idioma alemán, los contenidos educativos alemanes y una imagen de Alemania adecuada a la realidad en sus diversos aspectos, así como el idioma y la cultura española.

- Capacitar así a los alumnos para el encuentro con otros pueblos y culturas para la consideración y la comprensión internacional, así como en los principios de la paz.
- Facilitar a los alumnos el encontrar una formación según sus aptitudes.

*METODOLOGÍA*

Utilizaremos una metodología basada en la formación continua de nuestros alumnos, permitiendo una total flexibilidad y adecuación a sus necesidades e intereses. La creatividad será la base en donde nuestro alumnado construya su aprendizaje.

*ACTIVIDADES*

Nuestras actividades se basarán en el juego y en la lectura de libros alemanes, con ayuda de audios y material puramente alemán para que los niños y niñas manipulen directamente todo lo relacionado con Alemania. A su vez se intentarán hacer excursiones y actividades con otros centros de la ciudad que estén impartiendo el alemán. En los días señalados (día de Alemania) se harán proyectos y actividades relacionados con la cultura alemana.

*RECURSOS*

Los recursos disponibles serán los libros de texto y el material escolar reglamentario. Para exprimir un poco más la enseñanza del alemán, necesitaríamos una radio con CD para escuchar los audios, una pizarra digital para que las actividades sean más vistosas y atractivas y juegos alemanes (puzzles, juegos de mesa, muñecos, juguetes, peluches…).

- Radio CD: 40€
- Libros de texto y material
- alemanes: 250€
- Juegos alemanes: 150€
- TOTAL: 440€

*EVALUACIÓN*

La evaluación es continua y formativa, utilizando la observación, la corrección de las actividades y los proyectos, realización de exámenes…siempre todo adecuado a la edad

**PRESUPUESTO TOTAL.....4578,72 EUROS**